

## **Pengenalan Ruang Museum Ranggawarsita Menggunakan AR (Augmented Reality) Modeling dengan Android**

**ERFANDA FEGI ANTIKO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : erfand\_fire@yahoo.co.id*

### **ABSTRAK**

Museum Ranggawarsita terletak di Jalan Abdulrahman Saleh No. 1 Semarang merupakan museum kebanggaan masyarakat Jawa Tengah karena merupakan salah satu tempat melestarikan aset-aset budaya Jawa sekaligus sebagai sarana pendidikan bagi generasi penerus. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat augmented reality modeling untuk pengenalan ruang pada Museum Ranggawarsita dan menumbuhkan minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Ranggawarsita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Dengan metode ini, diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih cepat dan sempurna karena merupakan sebuah adaptasi "kecepatan tinggi" dari model sekuensial linier dimana perkembangan cepat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Aplikasi AR (Augmented Reality) untuk pengenalan ruang pada Museum Ranggawarsita berisi model tiga dimensi yang terdapat informasi mengenai ruangan pada museum.

Kata Kunci : Museum Ranggawarsita, Augmented Reality, Rapid Application Development, Android, Aplikasi

## **Introduction of Ranggawarsita Museum Rooms Using AR (Augmented Reality) Modeling with Android**

**ERFANDA FEGI ANTIKO**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : erfand\_fire@yahoo.co.id*

### **ABSTRACT**

Museum Ranggawarsita located at Jalan Abdulrahman Saleh No. 1 Semarang. The pride of Central Java because it is one of the assets to preserve Javanese culture as well as a means of education for the next generation. Purpose of this research is to make augmented reality modeling for the introduction of rooms on the Museum Ranggawarsita and foster interest in the peoples to visit the Museum Ranggawarsita. The method used in the making of this research is Rapid Application Development (RAD). With this method, the system is expected to result in a more rapid and perfect as it is an adaptation of "high speed" linear sequential model in which rapid development is achieved by using a component-based construction approach. Application AR (Augmented Reality) for the introduction of rooms on Ranggawarsita Museum contains a three-dimensional model of the information contained on the rooms of the museum.

**Keyword** : Museum Ranggawarsita, Augmented Reality, Rapid Application Development, Android, Aplikasi